LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT LUGLIO / AGOSTO 2010

53

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

GEARS OF WAR 3

L'ultima missione della squadra Delta!

CLICCA QUI



IN QUESTO NUMERO



THE RIVER OF TIME



BULLETSTORM



SINGULARITY



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

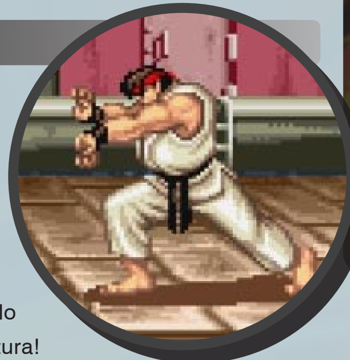
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE



Con il torrido arrivo di luglio, ci prepariamo ad affrontare una stagione di grandi cambiamenti: dalle console portatili che promettono di rivoluzionare fin da adesso il concetto di **3D** nella vita di ogni giorno, all'arrivo di nuove piattaforme (**iPad** in primis) pensate per sviluppare ulteriormente l'uso abituale di **PC** e tecnologia. Noi come sempre continueremo a raccontare quello che accade dalla prima linea... e nel frattempo, buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO





TARGET NEWS





IL NUOVO CAPITOLO DELLA SAGA DI SAMUS ARAN ARRIVA FINALMENTE IN EUROPA!

METROID TORNA A SETTEMBRE

Metroid: Other M è previsto per il 3 settembre in Europa. A differenza dei capitoli precedenti, saranno introdotti una serie di attacchi **melee**, ma sarà anche possibile attivare una Difesa Sensoriale e ripristinare la salute di **Samus** posizionando verticalmente il telecomando **Wii** e tenendo premuto il pulsante A. Ma la vera notizia è che il gioco rivelerà per la prima volta la storia di **Samus**. Scopriremo i suoi difetti, le sue debolezze ed infine la ragione stessa che la spinge ad essere una cacciatrice di taglie. Elementi che rendono fin da adesso questo gioco un'esperienza cinematografica senza precedenti nell'intera serie...





IL TITOLO REAL TIME WORLDS POTREBBE NON ARRIVARE SU 360 A CAUSA DELLA DISTRIBUZIONE!

APB SENZA PUBLISHER SU CONSOLE

RealTime Worlds attraverso Dave Jones, ha dichiarato durante un'intervista che per il momento l'**MMO All Points Bulletin**, arrivato nei negozi proprio qualche giorno fa per **PC**, non verrà pubblicato per il momento su console. Per motivare questa decisione è stato detto che si sta aspettando di trovare il publisher adatto. Ricordiamo che qualche tempo fa era stato rivelato che **All Points Bulletin** sarebbe arrivato oltre che su computer anche su **Xbox 360**, ma a quanto pare bisognerà attendere. Speriamo che per il prossimo Natale si riusciranno ad avere annunci sul possibile porting...





SEGA USA LA PERIFERICA PER I MUOVERE I PERSONAGGI

SONIC CORRE GRAZIE AL KINECT

Dopo Sonic Colours, ecco arrivare le prime immagini di Sonic Free Riders, in cui potremo cimentarci con i più importanti personaggi della serie Sonic in acrobatiche gare di skate. Come già svelato in precedenza questa esclusiva **Xbox 360** supporterà completamente il rivoluzionario sistema di controllo **Kinect**, grazie al quale potremo utilizzare il nostro corpo per muovere i personaggi. Attendiamo la data di uscita, prevista per fine anno, per poterlo provare.



SQUARE-ENIX NON PENSA A CONVERTIRE IL MMORPG...

XBOX SENZA FINAL FANTASY?

In seguito a vari rumors che volevano Final Fantasy XIV Online sviluppato anche su **Xbox 360** oltre che su **PlayStation 3** e **PC**, ha risposto il produttore del gioco, **Hiromichi Tanaka**, dichiarando che gli sviluppatori non stanno attualmente lavorando su una versione del gioco per la console **Microsoft**. Ricordiamo che questo attesissimo **MMORPG on-line** dovrebbe essere disponibile entro la fine del 2010, ma non esiste ancora una data precisa.





IL SEGUITO DEL CONTROVERSO RPG PRODOTTO DA LEVEL-5!

WKC2 E' ARRIVATO NEI NEGOZI

Lo scorso 8 luglio è stato rilasciato White Knight Chronicles 2. Gli ottimi sviluppatori di Level-5 hanno rilasciato una carrellata di nuove immagini per questo atteso **RPG**, seguito di un controverso primo capitolo. La storia iniziata con il primo episodio troverà la sua conclusione con questo secondo capitolo ed eventuali nuovi titoli dedicati alla serie avranno una trama completamente nuova con personaggi diversi. Intanto restiamo in attesa di conoscere una data europea.

FLASH NEWS



PS3 CAMBIA COLORE!

Sony Japan ha annunciato l'arrivo di nuovi modelli (e colori) di **PS3 Slim**, che adotteranno un **HDD** più capiente, da 160 GB e da 320 GB.



RAGE IN ARRIVO NEL 2011

In attesa che arrivi nei negozi nel 2011, ID Software ha pubblicato nuove spettacolari immagini di **Rage**, un misto tra **FPS** ed **RPG**.



STARCRAFT II SARA' IN 3D

Blizzard ha recentemente annunciato che Starcraft II, in arrivo nei negozi il prossimo 27 luglio, supporterà la tecnologia **3D**. Non male!



GOLDENEYE... MA SU WII!

Activision ha rilasciato nuove immagini di GoldeEye 007, FPS dedicato a **James Bond** e in esclusiva **Wii**. Torna il multiplayer perfetto?

PIATTAFORMA: XBOX 360 / PUBLISHER: MS / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1 - 4 / USCITA: TBA



GEARS OF WAR 3

ANTEPRIMA completa

A cura di: Riccardo Primavera

A quattro anni di distanza dal primo capitolo, siamo giunti al termine della trilogia di Gears of War. Il cerchio delle avventure di **Marcus Phoenix**, **Dominic** e del resto della squadra **Delta** sta per chiudersi. Per questo nuovo episodio la modalità cooperativa è stata aggiornata, ed è passata da due fino a 4 giocatori. Potremo controllare **Marcus**, **Dom**, **Jace** e **Anya**. Sarà possibile scambiare armi e munizioni con ogni compagno, in modo da non restare mai a secco. Sul **multiplayer** i ragazzi di **Epic** non si sono ancora sbottonati, anche se hanno dichiarato che sarà possibile demolire le coperture presenti in ogni mappa, in modo da mutare radicalmente la fisionomia delle location. Tra meno di un anno saremo costretti a dire addio alla squadra **Delta**: sarà dura separarsi da loro, ma queste premesse preannunciano una chiusura col botto, che potrebbe definire una nuova pietra miliare nella storia dei videogames.













PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: LUCASARTS / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: TBA







THE FORCE UNLEASHED II

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

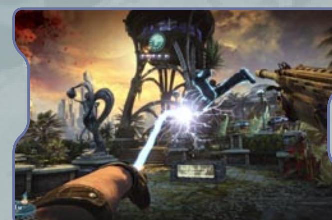
La storia di Star Wars: The Force Unleashed II rivedrà come protagonista il nostro amato StarKiller, o meglio un suo clone... come mai un clone? Beh... l'unico consiglio che posso darvi è trovare il modo di giocare al primo capitolo e di capirlo da voi... anche se forse ci siete già arrivati... Insomma il nostro clone di **StarKiller** si ritroverà nuovamente ad essere addestrato da **Darth Vader**, il quale vuole riprovare a plasmarci come "arma definitiva", ma qualcosa non va... A livello tecnico **Star Wars: The Force Unleashed II** ripresenterà **Ronin** come motore, ovvero un potente mix di **Euphoria**, **Havok** e **Digital Molecular Matter**... L'incredibile qualità di **LucasArts** lascia ben sperare, quindi non ci resta che aspettare l'autunno per capire se il potere della **Forza** potrà scatenarsi "veramente" un'altra volta...

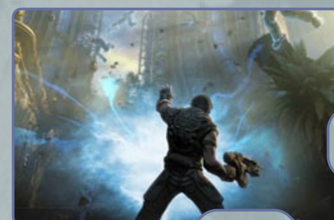




PIATTAFORMA: XBOX 360 / PUBLISHER: EA / GENERE: FPS / DATA DI USCITA: TBA









BULLETSTORM

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

Dopo anni di FPS iper realistici, pieni di armi iper realistiche, le quali tutte iper tecnologiche... ecco che Bulletstorm ha deciso di trasportarci nel mondo dei vecchi **FPS Old Style**. Il gioco sarà ambientato nel ventiseiesimo secolo e ci vedrà vestire i panni di **Grayson Hunt**, un povero soldato rinnegato, perduto sul lussureggiante pianeta **Stygia**, disseminato ovunque di insidie vegetali... A livello di gameplay **Bulletstorm** è un mix spaventoso di sparatorie al cardiopalma ed eventi da adrenalina pura... ma con un intento completamente nuovo: ogni uccisione avrà un punteggio che varierà a seconda di come uccideremo i nostri sfortunati nemici. Rimanete su **GAME** per ulteriori aggiornamenti... sull'arrivo della tempesta!





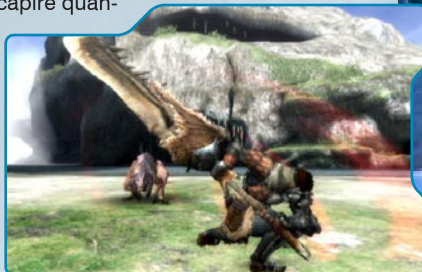
REVIEWS — SVILUPPO: CAPCOM / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: RPG - AZIONE / GIOCATORI: 1 - 4

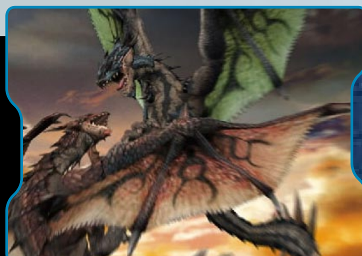
MONSTER HUNTER 3 (TRI)

A CACCIA DI DINOSAURI SU NINTENDO WII!

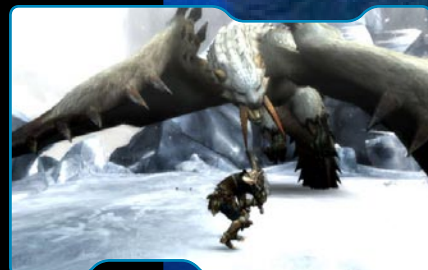
RECENSIONE completa — A cura di: **Alessandro 'RaoXi' De Simone**

Monster Hunter 3 è un Action/RPG che ci catapulta in un mondo fantasy popolato da mostri simili a draghi e dinosauri che dovranno essere abbattuti su richiesta degli abitanti o solamente per fare risorse e materiale. Ogni mostro ucciso, infatti, fa ottenere dei punti al nostro eroe che potranno essere scambiati con risorse, utili per migliorare il villaggio dove siamo residenti, nonché punto di partenza per il commercio e per le missioni. I combattimenti sono basati su semplici combo da ripetere più volte finché il nemico non cade a terra; c'è da evidenziare il fatto che non viene mostrata la salute dei nemici, e se da una parte questo rende difficile capire quando un mostro è allo stremo, dall'altra può indurre il giocatore ad annoiarsi per eliminare i nemici più ostici. Si tratta però di uno dei miglior titoli usciti per **Wii**: gameplay adrenalinico, buona grafica, musiche epiche, una modalità multiplayer fino a 4 giocatori e tanti mostri da uccidere... cosa volete di più?













IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

COMMENTA | COLLABORA



BUY NOW!

Grafica	89	**Giocabilità**	84
+ Ambientazioni molto evocative! - Texture non sempre perfette...		+ Adrenalinico e vario! - Frustrante per i casual gamer!	
Sonoro	86	**Longevità**	93
+ OST dallo stile epico! + Buoni gli effetti nel complesso!		+ Moltissime quest... + ...e multiplayer per 4 giocatori!	

GLOBALE **88**

SITO WEB

REVIEWS — SVILUPPO: NINTENDO / PUBLISHER: NINTENDO / GENERE: SIMULAZIONE / GIOCATORI: 1 - 4



ANIMAL CROSSING
LET'S GO TO THE CITY

BENVENUTI... NEL VILLAGGIO!

RECENSIONE completa — di: **Miriana 'Meredith' Lo Conte**

Quante volte saremmo voluti sfuggire alla routine giornaliera e raggiungere un posto tutto nostro, senza oppressioni, senza strade già delineate, senza percorsi già stabiliti e sentirci liberi di vivere la nostra vita in completa libertà? Preparate le valigie allora, un meraviglioso viaggio vi aspetta... **Animal Crossing: Let's go to the city** ha una trama molto particolare: non dovremo uccidere nessun mostro malvagio, non dovremo salvare nessuna **Peach** in difficoltà, bensì... vivere. **AC** è un gioco semplicemente diverso, capace di trascinarti di peso in una realtà alternativa, e di non lasciarti via d'uscita. È come un bel sogno, un sogno dalle tonalità color pastello. Sa di dolce, di malinconico, di pura follia. È questo che lo differenzia da tutti gli altri titoli a cui abbiate mai giocato. Si, perché passeggiare in giro per il villaggio, parlare con i simpatici animaletti che gironzolano indisturbati, disegnare vestiti personalizzati e incontrare nuovi amici fa parte del gioco, e man mano che si va avanti è sempre più difficile abbandonare le proprie abitudini. **Animal Crossing** o lo si ama o lo si odia, ma attenti, se sceglierete di amarlo sarà difficile lasciarlo da parte.











IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

COMMENTA | COLLABORA



BUY NOW!

Grafica	80	**Giocabilità**	80
+ L'effetto cartoon è azzeccato! + Inconfondibile stile Nintendo!		- Inizialmente complesso... + ...ma poi è accattivante!	
Sonoro	95	**Longevità**	90
+ OST Travolgente! + Bellissimo in ogni aspetto!		+ Dura tanto... + Tantissime cose... da vivere!	

GLOBALE **85**

SITO WEB

SVILUPPO: RADON LABS / PUBLISHER: DTP / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

DRAKENSANG: THE RIVER OF TIME

I RADON LABS CERCANO RISCATTO... CON UN PREQUEL!



A cura di: **Andrera 'Jenbrother' Pautasso**

I più acerrimi appassionati di RPG per computer sicuramente si ricorderanno del primo Drakensang, un discreto esponente del genere ma poco più. A ledere un'idea di fondo interessante, vi era una realizzazione tecnica che lasciava abbastanza a desiderare ed un improvviso quanto brusco scemare del filone narrativo principale, che perdeva di consistenza a metà del gioco, nonostante le prime ore risultassero tutt'altro che noiose. **Radon Labs** aveva promesso che il seguito sarebbe stato modificato seguendo le critiche costruttive espresse da stampa e pubblico... Andiamo dunque a scoprire come **Radon Labs** ha (quasi) reinventato questo **The River of Time**!





Il gioco è a tutti gli effetti un prequel di **Dark Eye**. A prima vista è innegabile che sotto l'aspetto grafico gli sviluppatori si siano dati parecchio da fare: nonostante il motore grafico sia derivato dal precedente capitolo, non particolarmente curato, è innegabile che in **River of Time** sia decisamente migliore. Personaggi definiti e un ottima tavolozza di colori rendono l'ambiente di gioco molto colorato e piacevole: personalmente in alcuni sessioni di gioco lo stile visivo del gioco mi ha richiamato molto quello visto nei due **Overlord** di **Codemasters**.



Il sistema di controllo dei personaggi è rimasto pressoché immutato, anche se il gameplaye nei combattimenti è stato rivisto almeno in parte, concedendo al giocatore una maggiore immediatezza nelle azioni, grazie ad una combinazione di mouse (soprattutto) e di tastiera che ben si amalgama con le pretese degli **RPG** più blasonati. Aspetto invece che fa storcere non poco il naso è la telecamera di gioco, che più di una volta risulta ostica da rendere ottimale, specialmente durante i combattimenti. Nulla di insopportabile, ma non nascondiamo il fatto che se questo aspetto fosse stato ottimizzato al meglio, il gioco ne avrebbe sicuramente guadagnato.











E' migliore rispetto al suo predecessore? La risposta è sicuramente positiva, anche se dobbiamo ammettere che, nonostante certi aspetti negativi, riteniamo che **Drakensang the River of Time** potesse fare ancora meglio. Ma come prequel, si rivela è un titolo perfettamente giocabile anche se non si conosce **Dark Eye**. In Italia, il gioco viene distribuito da FX Interactive, ad un prezzo piuttosto interessante ed accessibile (19,95 euro): il consiglio personale è di prenderlo senza troppe riserve, si tratta di un titolo molto buono in grado di far passare memorabili ore di sano **RPG** ad ogni passionato del genere. mPer i neofiti, **The River of Time** potrebbe rivelarsi un titolo davvero azzeccato, che sa essere accessibile e dare una discreta dose di sfida ed interesse anche per coloro che del genere non sono particolarmente innamorati. Un titolo da avere insomma, che rappresenta senza dubbio una delle uscite **RPG** più interessanti di questa torrida estate su **PC**!











IN ESCLUSIVA PER:
PC

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Grafica	***82***	***Giocabilità***	***75***
+ Migliorata rispetto al passato... - ...ma la telecamera crea disagi!		+ Gameplay rivisto... + ...e aggiornato bene!	
Sonoro	***77***	***Longevità***	***84***
+ Temi musicali apprezzabili... - ...ma nulla di indimenticabile!		+ Molto più longevo di Dark Eye! - Non tutti lo vorranno finire...	

GLOBALE
79

SITO WEB

TOY STORY 3: LA GRANDE FUGA

I GIOCATTOLI SONO PRONTI ALL'AZIONE!

RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

A distanza di poco più di 10 anni dall'accoppiata film-videogame di Toy Story 2, torna il capolavoro **Pixar** su pellicola con **Toy Story 3: la Grande Fuga**. **Woody**, **Buzz Lightyear** e **Jessie** sono ormai ignorati da tempo da **Al**, ormai diventato grande e con interessi diversi che non siano quelli di giocare con i pupazzi tanto amati da piccolo. I tre decidono di provare a far tornare la voglia ad **Al** di giocare con loro, cercando di pararsi davanti a lui non appena possibile prima che parta per il college. Ci riusciranno? In realtà ci troviamo davanti a due videogame: la storyline, descritta in precedenza e contraddistinta da sei livelli, e il vero fulcro del gioco, la sezione del tavolo dei giochi di Al denominata **Willy e gli amici del West**. Questa sezione è una vera e propria modalità di gioco a sé stante: troveremo infatti un'intera città in cui vivere e portare ordine in qualità di sceriffo. Il nostro compito, oltre a far crescere la città e far vivere in modo sano e tranquillo i cittadini sarà anche quello di soddisfare i bisogni degli stessi. Tanti personaggi storici del film ci chiederanno una mano per risolvere i compiti più impensabili. Viene da sorridere definendo **TS3** soltanto un tie-in, perché la cura pazzesca con la quale il team **Avalanche**, sviluppatore del gioco, ha messo su una giocabilità semplice, vasta e divertente, porta il videogame ad un livello ben più alto. E anche sotto l'aspetto tecnico non delude. Dal punto di vista grafico, le animazioni dei personaggi risultano curate e naturali, strizzando l'occhio alle espressioni facciali spesso superlative. E' un titolo da acquistare: se siete un papà, prendetelo per vostro figlio e giocateci nel tempo libero lontano dalle solite chiacchiere di vostra moglie. Se siete adolescenti, dopo una giornata di mare rilassatevi pure con **Buzz**. In ogni caso, **Toy Story 3: Il videogioco** non dovrà mancare tra i vostri titoli!















DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PC, Wii, DS, PSP, Mac

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	75	+ Animazioni piacevoli! + Buoni i tanti dettagli!
Giocabilità	90	+ Tante sfide, tanti compiti... + ...e tanto di tutto!
Sonoro	80	+ Doppiaggio ottimo... + ...e soundtrack divertente!
Longevità	90	+ Il gioco è lungo... + ...e non annoia presto!

GLOBALE **85**

SITO WEB

SVILUPPO: RAVEN / PUBLISHER: ACTIVISION / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - ?

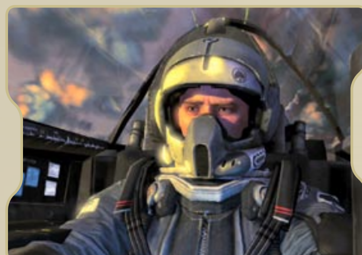
SINGULARITY

VIAGGI NEL TEMPO PER FERMARE... LA TORRE!



A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Singularity, sviluppato da Raven, è la nuova scommessa di Activision che cerca di portare nel mercato un ennesimo FPS ibrido che tenta disperatamente di staccarsi dal solito "spara spara" offrendo qualcosa di apparentemente originale e che invogli all'acquisto del prodotto. Ma iniziamo dalla storia: e chissà perché quando si parla di cattivi esperimenti e dominazione del mondo c'è sempre un russo di mezzo. Stavolta tutto si svolge per colpa di **Stalin** che per fronteggiare gli **Stati Uniti**, unici possessori dell'energia atomica, studia l'isola di **Katorga-12** dove sembra esserci una potentissima sostanza chiamata E-99...



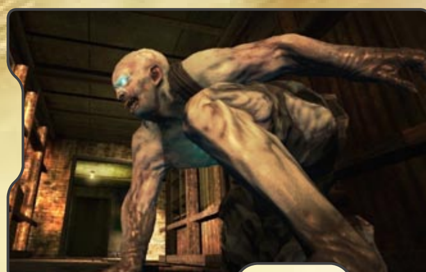


Nel 1955, un'esplosione getta l'isola nel caos: non si salva nessun essere vivente presente nell'isola, mentre le zone limitrofe vengono infettate dalla misteriosa sostanza. Un'organizzazione segreta, la **Mir-12**, scopre che la causa di tutto è una torre, la **Singolarità**, che provoca costanti mutazioni genetiche. **Nate Renko**, arrivato sull'isola per investigare 55 anni dopo il disastro, tenta di fermare il caos con l'ausilio... di viaggi temporali!

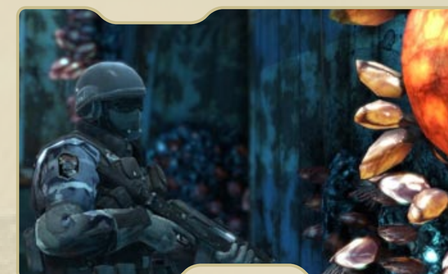


Dal punto di vista del gameplay, **Singularity** è molto diverso dal solito **FPS**, ma lo sarebbe stato ancora di più se le varianti introdotte nel comparto giocabilità fossero vere e proprie novità. Quegli elementi che vanno a modificare l'impianto sparatutto sono stati presi da altri titoli. Tutto ruota intorno alle bocche di fuoco, ovviamente, e a un congegno studiato dai russi, punto cardine anche della trama, ovvero il **Congegno di Manipolazione Temporale**. Questo





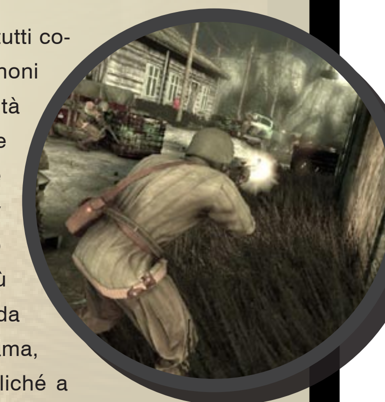




aggeggio, attaccato al braccio del protagonista, avrà due principali funzioni: potrà infatti invecchiare o ringiovanire gli oggetti e i nemici, oppure comandare la gravità.

Sul piano grafico e sonoro, così come per il plot narrativo, **Singularity** non offre nulla di eccezionale. Siamo davanti, come detto, la solita isola popolata di mostri e di tanto in tanto di nemici umani che ci si scaglieranno contro. Ottima invece la longevità, che seppur garantisca le solite 8 ore di gioco, vuoi per il comparto multiplayer, vuoi per la personalizzazione del personaggio, ne garantisce globalmente almeno il doppio.

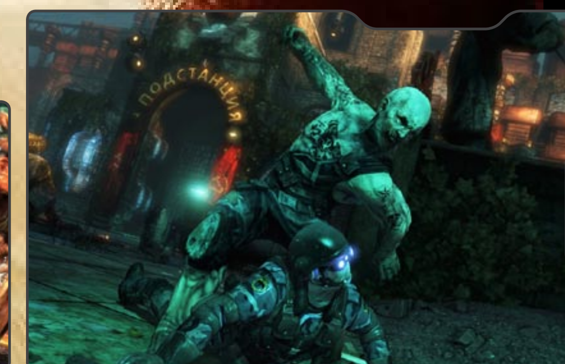
Singularity merita indubbiamente una prova da tutti coloro che sono alla ricerca di un **FPS** fuori dai canoni del genere. Capace di variare nella sua giocabilità alterna fasi concitate di fuoco a fasi più calme e ragionate. Le idee ci sono e sono tante, e forse si poteva direzionare ancora di più il gameplay verso quelle possibilità poco sfruttate nel mondo del videogame, piuttosto che renderli poco più di semplici elementi di contorno. Sicuramente da raffinare e rendere meno banale è, invece, la trama, ormai piena di spunti vecchi e ricca dei soliti cliché a cui siamo abituati. Un seguito di **Singularity** sarebbe dunque sicuramente gradito, per poter vedere quanto davvero gli sviluppatori volevano offrire ai videogiocatori: qualcosa di nuovo o un semplice tentativo per assecondare il mercato?











DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Giudizio
Grafica	65	+ Gradevole... - ...ma decisamente superata!
Giocabilità	80	+ Buone idee... - ...ma da sfruttare meglio!
Sonoro	77	+ Doppiaggio italiano notevole... - ...il resto però non si distingue!
Longevità	75	+ In single è più che sufficiente! + Buono in multiplayer!

GLOBALE
68

SITO WEB

BLACK MIRROR 2

IL CASTELLO PIÙ TEMUTO DAGLI AVVENTURIERI CON IL MOUSE!



RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**





Siamo nel 1969, uno scosso Samuel Gordon rifiuta un dialogo con sua moglie e, spintonandola, fa cadere una lanterna, bruciando l'intera stanza. Non è sicuramente un inizio felice, e non lo sarà neanche 24 anni dopo. 1993, **Darren Michaels**, studente di fisica in vacanza nel Maine, più precisamente a Biddeford, per far visita a sua madre per racimolare qualcosa, decide su consiglio della stessa di lavorare per il fotografo del paese. Dopo aver fatto la conoscenza di una bella ragazza, **Angelina**, si renderà conto di essere perennemente seguito da uno strano tizio dall'accento britannico e con la tipica faccia del cattivo. Darren deciderà così di vederci più chiaro, ma durante le sue scoperte viene messo davanti a dure verità e tragedie che gli cambieranno non solo la tranquilla permanenza a **Biddeford** ma l'intera vita. Dal punto di vista del gameplay, **Black Mirror 2** si presenta come un'avventura solida basata sui canoni del genere: ogni location conterrà diversi elementi interattivi che potranno essere presi, utilzzati con altri elementi dell'inventario o semplicemente osservati e descritti. Dialogare con i personaggi si rivelerà fondamentale, poiché oltre a sbloccare determinati avvenimenti per proseguire la storia, avremo nuove informazioni utili alla causa di **Darren**. Per mantenere il gioco stilisticamente simile al predecessore, in **BM2** è stato utilizzato nuovamente un motore grafico per riprodurre il sistema in **2.5d** che caratterizza tantissime avventure. Purtroppo però, se gli sfondi risultano ben caratterizzati e definiti, i modelli poligonali non lo sono altrettanto. Ma la longevità è buona: il gioco è diviso in sei capitoli, e ognuno di questi porterà via almeno un'ora. Un titolo che nessun amante del genere dovrebbe farsi scappare, e lo consiglio anche a chi non ama le avventure grafiche: merita davvero di essere provato!















IN ESCLUSIVA PER: PC

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Grafica	70	**Giocabilità**	75
+ Ottime location... + ...e sufficienti modelli poligonali!		+ Stile consolidato... + ...che non delude mai!	
Sonoro	80	**Longevità**	70
- Non è tradotto in italiano... + ...ma il parlato inglese è ottimo!		+ Resterete incollati allo schermo! - Sette ore non sono tantissime...	

GLOBALE 80

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: FX Interactive / Genere: Strategia / Giocatori: 1 - ?

LE CROCIATE

GLOBALE ▶ ▶ ▶ 7.0
Fedele gioco sugli Infedeli

Le Crociate è un videogame apprezzabile, in particolare per gli amanti del genere. Si sviluppa su binari piuttosto classici dello strategico e riesce difficile da consigliarlo ad un principiante del genere, soprattutto per la curva di difficoltà crescente. Nonostante ciò, il titolo non risulta frustrante nel complesso ed aumenta di molto la sua longevità tramite le partite multi giocatore sia su lan che online. A fronte di un prezzo davvero molto ridotto, (9,95 euro), è vivamente consigliato ai fan di questa tipologia di giochi!





Publisher: Activision / Genere: Azione / Giocatori: 1 - ?

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

GLOBALE ▶ ▶ ▶ 7.3
Autorobot, ritiratevi!



Transformers: War for Cybertron, presenta alti e bassi; buona la realizzazione dei protagonisti e degli effetti di luce, ma da rivedere gli ambienti e le texture. Il comparto audio si attesta su livelli discreti, ma senza strafare. Resta un acquisto da ponderare solo nel caso siate fautori del gioco online o della serie, al contrario vi consigliamo di aspettare qualcosa di più allettante.



Publisher: SONY / Genere: Guida / Giocatori: 1 - 12

MODNATION RACERS

GLOBALE ▶ ▶ ▶ 9.0
Che Kart di gioco!

Uscito in un periodo florido per i giochi di guida arcade, insieme a titoli come **Split Second** e **Blur**, **Modnation Racer** si ritaglia però un posto tutto suo nel panorama del genere, regalando ad un "semplice" gioco di Kart spessore e profondità. L'editor di gioco portato qui a livelli mai visti dona ulteriore linfa al titolo e crea il potenziale per la nascita di una community molto ricca. Forse il trono di **Mario** non è ancora caduto, certo è che finalmente anche gli utenti non **Nintendo** hanno dalla loro un eccezionale gioco di guida con cui divertirsi in compagnia.





SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON:



PSP - PS3 - XBOX360 - Wii - DS
CONSOLE-GALAXY.IT
THE NEW GEN IS HERE!

PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

UN'EVASIONE DALLA SERIE TV... ALLA PLAYSTATION 3!

RECENSIONE completa — A cura di: **Xagerhate**

GLOBALE ▶ ▶ ▶ ▶ 7.0

Prison Break: The Conspiracy si distacca per qualità dell' offerta ludica, dalla mediocrità e scarsezza dei Tie In della precedente generazione pur non essendo propriamente il capolavoro che farebbe la gioia di ogni giocatore che si rispetti. Il gioco è un adventure in terza persona dalla marcata componente stealth in cui una ragionata azione celata nell' ombra pagherà molto di più di un approccio alla partita a testa alta e senza premeditazione. Giocando nei panni di un detenuto, infatti, ci troveremo a dover agire di nascosto per non attirare l' attenzione di guardie, tecnici e telecamere pena l'immediato **Game Over**. Il comparto tecnico purtroppo, soffre di alti e bassi, ma è la longevità la pecca più grande del titolo: oltre alla campagna principale (6 ore di gioco) non ci sarà proprio null'altro da fare data la totale assenza di collezionabili e la scarsa attrattiva nonché durata delle sottomissioni di combattimento. Il titolo si presenta come un gioco dal gameplay solido e divertente favorito da un level design e dalla riproduzione fedele delle atmosfere della serie TV. Peccato per alcuni difetti che, pur non rovinando la godibilità complessiva, minano l' impatto visivo del prodotto relegandolo alla sola sufficienza.











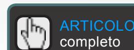






DA ASUS ARRIVANO LE PRIME VGA GEFORCE GTX 460

Pieno supporto alle DirectX 11 per effetti grafici fluidi ad alta risoluzione!



In concomitanza al lancio da parte di NVIDIA della nuova **GPU GeForce GTX460**, **ASUS** è già pronta sul mercato con una completa linea di schede video basate su questo potente motore grafico, in grado di regalare incredibili performance durante il gaming e le operazioni di overclock. Dotate di alcune esclusive tecnologie proprietarie, quali **DirectCU** e **Voltage Tweak**, le proposte firmate **ASUS** garantiscono performance ben oltre quelle offerte dalle schede "reference". I modelli TOP regalano in overclocking eccellenti punteggi ai benchmark e straordinarie esperienze durante il gaming, con prestazioni complessive senza precedenti. Le nuove soluzioni di casa **ASUS** offrono il supporto nativo alle **DirectX 11**, per effetti grafici fluidi anche ad alta risoluzione, e sono compatibili con la tecnologia **NVIDIA 3D Vision Surround** per vivere esperienze di gioco in 3D ancora più realistiche.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

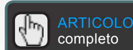






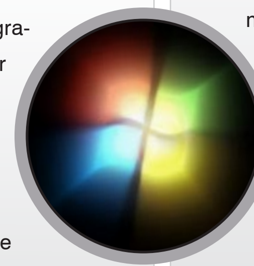
EBAY CRESCE ANCORA... SU IPAD!

Due nuove applicazioni per utenti e venditori!



EBay ha annunciato due nuove applicazioni per Apple iPad. Si tratta di **eBay Selling** ed **eBay per iPad**. **eBay Selling** è ora disponibile in Germania e nel Regno Unito, l'applicazione per **iPad** è attualmente tradotta in francese, italiano, tedesco e spagnolo e disponibile attraverso **iTunes**. **eBay Selling** è la prima applicazione di questo genere a integrare la tecnologia **RedLaser** per la scansione dei codici a barre. I venditori possono creare inserzioni con la semplice scansione del codice a barre dell'oggetto. **eBay** per **iPad** permette invece di navigare con facilità attraverso oltre 200 milioni di inserzioni.

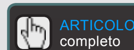




WIN 7 E' OPEN!

Rilasciata la versione SP1

Microsoft ha rilasciato la prima beta pubblica di Windows 7 SP1, il primo **Service Pack** per l'ultima release del sistema operativo più conosciuto del mondo. Per l'occasione, **Microsoft** ha introdotto alcun miglioramenti inerenti il collegamento in rete tra **PC** dotati di **Windows 7**, ottimizzazione nella visualizzazione dei documenti **XPS**, supporto per le connessioni **HDMI**, etc... Per scaricarla è sufficiente visitare il sito ufficiale di casa **Microsoft**.

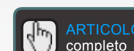




UN NUOVO LCD PER BENQ

PCSELF
IL COMPUTER FACILE

Si chiama G2025HDA e garantisce immagini dal dettaglio elevato...



Bamplia la gamma dei monitor Serie G con il nuovo modello 20" Widescreen **G2025HDA**. Questo monitor **LCD**, con risoluzione 1600x900, è dotato di un Rapporto di Contrasto Dinamico 40,000:1 DCR; il tempo di risposta è di soli 5ms e presenta la tecnologia brevettata **BenQ Senseye** e **PhotoImaging**. Il Contrasto Dinamico e la luminosità 200 nit offrono immagini dai dettagli splendidi e dall'elevata nitidezza anche in scene scure e complesse sia di film che di videogiochi grazie al display da 16,7 milioni di colori. In aggiunta a queste caratteristiche, il tempo di risposta di 5 millisecondi, assicura immagini perfette senza il rischio di avere effetti sfocati o fastidiosi artefatti sullo schermo. Le dimensioni esterne G2025HDA sono di 476,8 x 356,6 x 164,9 millimetri con un peso di 3,9 chilogrammi. Ottimo per ogni tipo di esigenza.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**





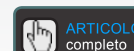






L'IPHONE4 ARRIVA IN ITALIA IL 28 LUGLIO!

Confermata la data di uscita del nuovo melefonino, supportato da Tim

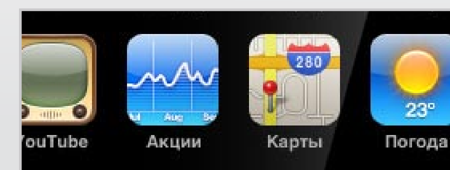


E' stata da poco ufficializzata la data di uscita di iPhone 4 in Italia: 28 Luglio grazie all'operatore **Tim**! Al massimo il colosso telefonico ha fatto sapere che sarà slittata al 29 dello stesso mese, ma un giorno in più fa poca differenza. C'è da capire quindi solo una cosa: quali saranno i prezzi? I vari gestori lanceranno qualche offerta interessante? Infatti sia Vodafone che Tre Italia hanno confermato la propria presenza tra quelle compagnie telefoniche che intendono commercializzare il nuovo melafonino. L'attesa per la data prefissata è molto calda, tutti non vedono l'ora di avere in mano il nuovo device e di scoprirne tutte le qualità e i possibili difetti...

■ **Michele Ferrara**









I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.RPGMKR.NET

Rpgmkr.net è lo spazio ideale per avvicinarsi al popolare software sviluppato da **Ascii**, creato per sviluppare veri e propri **RPG** interamente giocabili. Questa community ospita, oltre ad una lunga serie di risorse, anche una rivista sfogliabile con tanto di guide. Da non perdere!

MULTY-GAME.BLOGSPOT.COM

Multy-Game.Blogspot.com è uno spazio aperto dedicato ai videogiochi. Un blog che presenta notizie ma anche recensioni di film legati all'Entertainment (come **Resident Evil: Afterlife**), con la presenza di trailer e filmati in streaming, da **Little Big Planet 2** a **PES 2011**...

BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT

www.touration.com

Touration, fornisce una applicazione Web utile a tutti i Webmaster che hanno la necessità di guidare gli utenti nella navigazione delle proprie pagine. Previa registrazione di un account, è possibile realizzare dei veri e propri tour guidati direttamente dal browser senza dover scaricare nessun software.Il servizio appare molto interessante.

www.onepageartist.com

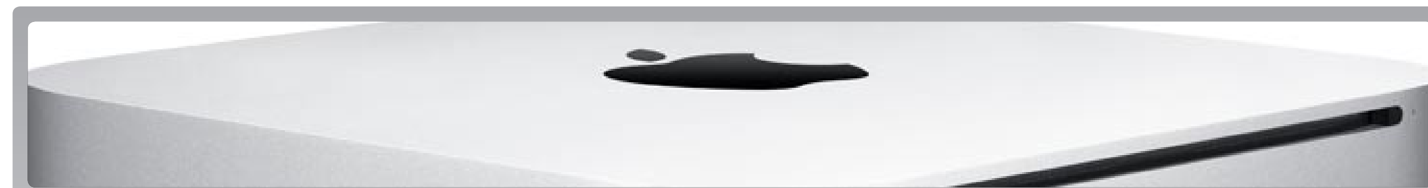
Onepageartist.com è un sito dove gli appassionati di musica potranno reperire le biografie ed alcune immagini di tutti gli artisti e band contemporanei o del passato, italiani o internazionali. Basta indicare il nome del cantante o del gruppo di interesse per ottenere in poco tempo le informazioni del caso. E' in lingua inglese.

wallpapers.x3studios.com

Wallpapers X3studios è una bella applicazione gratuita per creare Wallpapers personalizzati. Il servizio è gratuito ed accessibile ed utilizzabile via browser attraverso un'interfaccia di editing con cui operare. semplice da utilizzare e consente di creare sfondi con temi astratti attingendo ad una libreria di modelli predefiniti. Da provare!

SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it



MAC MINI: SPAZIO AL MINIMO... PER IL MASSIMO DI FUNZIONALITA'!

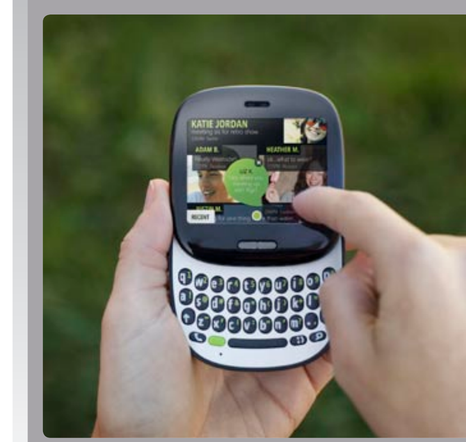
Apple lancia un nuovo modello, pensato per ridurre ingombri... e difficoltà tecniche!

Apple ha annunciato il lancio del Mac Mini, interamente riprogettato con prestazioni grafiche fino a due volte superiori, una nuova porta **HDMI** e un nuovo slot **SD card**, il tutto in uno chassis in alluminio eccezionalmente compatto. Presenta una struttura in alluminio e le dimensioni sono effettivamente ridotte, con 19,7 cm di lato e 3,6 cm di spessore. Il nuovo alimentatore integrato ha consentito di eliminare quello esterno, riducendo il volume generale del sistema del 20% e diminuendo al minimo l'ingombro di cavi. Il pannello rimovibile nella parte inferiore consente di accedere velocemente ai componenti interni e aggiornare così la memoria in tutta facilità. **Mac Mini** è incredibilmente flessibile: si collega senza alcun problema alle periferiche già usate dall'utente, come mouse, tastiere e display digitali. Un piccolo grande colpo per la casa di Cupertino!









MICROSOFT ABBANDONA LO SMARTPHONE KIN

Il cellulare dedicati ai più giovani non vende a sufficienza

Microsoft ha deciso di interrompere la produzione e la vendita del suo smartphone **Kin**, nato per accalappiare i più giovani. **Microsoft**, a causa delle scarse vendite nei Paesi in cui **Kin** ha debuttato sei anni fa, ha deciso di rinuciare a portare il telefono in Europa e di consolidare il team di sviluppo di **Windows Phone 7**. Tra le ragioni della scarsa appetibilità dell'oggetto, spicca senza dubbio il canone imposto dalla società di telefonia mobile **Verizon** che arrivava a ben 2000 dollari in due anni. Lo scopo di **Windows Phone 7** è dunque quello di arrivare ad intaccare il primato di **Apple** nel settore degli smartphone lasciando agli utenti la possibilità di scegliere tra più modelli prodotti da diversi costruttori.

ECLIPSE

TORNANO I VAMPIRI CREATI DALLA MEYER



RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Miei cari vampirofili, dopo l'intermezzo televisivo dello scorso mese, eccomi di nuovo intento a deliziarvi con le primizie dello schermo d'argento. Periodo un po' fiacco per la verità e sono davvero pochi i titoli che si arrischiano a finire in cartellone col solleone. Può un film sui vampiri fare eccezione? In realtà si, perché si sa, i personaggi creati dalla **Meyer** sotto il sole diventano più brillanti. L'intento riesce davvero bene e questo terzo capitolo si presenta abbastanza fedele alla sua controparte cartacea. La storia riprende da dove si era interrotta nell'episodio precedente. L'affair tra **Bella** ed **Edward** è sul punto di fare un notevole passo avanti, con buona pace del licantropo **Jacob** che non riesce a smettere di pensare a **Bella** come ad una semplice amica. Nel frattempo nuove nubi si addensano all'orizzonte e il ritorno della vampira **Victoria** contribuirà a portare altro pepe al triangolo amoroso. Stilisticamente la pellicola è realizzata in maniera impeccabile. Il nuovo regista **David Slade** riesce a sincronizzarsi alla perfezione con il lavoro dei suoi predecessori, non variando di molto lo stile dei personaggi ma, al contrario, rafforzandolo e rendendolo più spiccatamente britannico. I suoi campi lunghi riescono a dare buon respiro alle scene e l'uso di colori marcatamente foschi contribuisce a rendere le scene più introspettive estremamente emozionali. Grande il lavoro interpretativo dei tre giovani protagonisti. Una su tutti **Kristen Stewart**, brava ed espressiva. Il risultato finale è un prodotto ben confezionato, arricchito da una colonna sonora dal sapore marcatamente indie, eclettica e tagliente. Si tratta perciò di una pellicola che non mancherà di esaltare i fan della saga vampiresca più famosa del secolo. E qui, sul fenomeno **Twilight**, vorrei fare due considerazioni. Fermo restando che qualsiasi fenomeno pop abbia il merito di avvicinare le nuove generazioni alla carta stampata ha tutto il mio rispetto, i personaggi sono difficilmente sdoganabili. Il triangolo amoroso è presentato con uno stile che ben ricorda gli **shojo-manga** e forse proprio per questo intriga le nuove generazioni, ma talvolta è ben poco profondo. Lo stesso mito del vampiro viene ricreato dalla **Meyer** in una versione all'acqua di rose. Diventa insomma poco credibile e, privo della sua sete di sangue e delle pulsioni che ne derivano, è paurosamente simile ad un supereroe qualsiasi. Forse, proprio perché tanto sfacciatamente mainstream, **Twilight** piace così tanto. Fosse più specializzato resterebbe più rinchiuso in una nicchia. Eppure non posso fare a meno di pensare a tutto quello che **Harry Potter** è riuscito a creare, partendo dal sottogenere dei romanzi per ragazzi fino a trasformarsi in una serie capace di essere apprezzata da chiunque. Non so se a **Twilight** capiterà la stessa sorte: sono troppe le alzate di sopracciglia da parte degli over 30 che mi è capitato di percepire in sala a farmi avere qualche riserva. Al contrario non si può negare che la saga rifletta la ricerca di identità che attanaglia l'adolescenza. Forse può essere difficile comprendere come un vampiro diciassettenne possa affermare di non avere anima ed allo stesso tempo essere innamorato di **Bella**. Ma tentare è un bell'enigma da addentare. Punto. ■

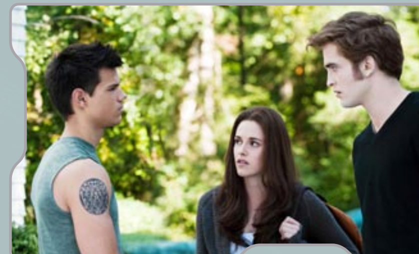














LA CHIAMATA

I CUSTODI GRIGI E LA SALVEZZA DI BREGAN...

RECENSIONE completa — A cura di: **Meeme**



La Chiamata è il secondo libro dedicato al videogioco Dragon Age: Origins, edito da Multiplayer.it Edizioni e scritto da David Gaider, sceneggiatore del gioco. Questo nuovo romanzo si svolge otto anni dopo il **Trono Usurpato** e l'ascesa di **Re Maric**, il Salvatore del **Ferelden**. Se il primo volume era incentrato sul rapporto tra **Maric** e **Loghain** e sulle loro avventure fino a diventare uomini consapevoli dei loro doveri, **La Chiamata** ha come protagonisti i **Custodi Grigi**, comandati dalla guerriera di ferro **Genevieve**, impegnati nella ricerca di **Bregan**, un combattente catturato dalla **Prole Oscura** mentre si trovava delle **Vie Profonde**. **Genevieve** è convinta che **Bregan** sia ancora vivo e questo rappresenta un grave pericolo: il **Custode Grigio** conosce infatti l'ubicazione degli **Dei Antichi**, creature leggendarie dalla forma di Drago che le **Darkspwan** cercano disperatamente. La storia è interessante ed i personaggi sono stati delineati molto bene: peccato per i vari errori di stampa di cui il libro è pieno. La scrittura è semplice, ma le scene di combattimento sono descritte davvero con enfasi. Inoltre il libro propone una vera chicca sul passato di **Alistair**, uno dei personaggi più importanti del gioco: scopriremo il segreto della sua nascita, in una storia diversa da quella che ci viene raccontata nel videogame...

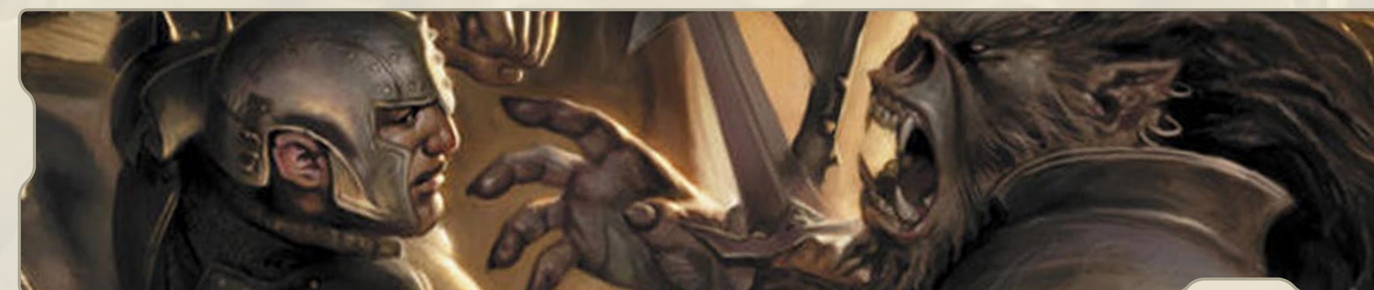












MANUALE DEI MOSTRI 3

ARTICOLO completo — A cura di: de4thkiss1

Arriva il terzo Manuale dei Mostri di Dungeons & Dragons. La prima differenza che si nota riguarda l'indice: non troviamo solo il riferimento di pagina, ma anche il numero di pagina dei vari "sotto-capitoli" dedicati alle varie tipologie del mostro che stiamo cercando. Le tipologie presenti sono un po' più particolari, rispetto a quelli già visti negli altri Manuali. Troviamo graditi ritorni come il **Kraken**, oppure stranezze come l'**Ultrodemone**, che a giudicare dall'immagine e dalla descrizione appare un tributo a **Spawn** non meno di quanto il **Predatore d'Acciaio**, trovabile sul **Manuale dei Mostri 2**, assomigli a un tributo ad **Alien**. Ci sono anche vari mostri nuovi, come le **Rane** (non ridete), i **Tessitori** (antica razza che ebbe contatti col Reame Remoto) o i **Meazel** (buffi umanoidi cannibali con una fama da serial killer). Il livello grafico è pregevole ed ha un certo spirito. Consigliato, ma con una priorità inferiore rispetto agli altri manuali base.







ECLIPSE PHASE

ARTICOLO completo — A cura di: de4thkiss1

Eclipse Phase colpisce ancora: dopo aver colpito l'intero panorama ludico con la davvero rivoluzionaria mossa di coprire il contenuto del proprio manuale con una licenza Creative Commons 3.0, questo gioco di ruolo *transumanista* ha appena vinto l'**Origins Award 2010** come miglior **RPG**. L'ambientazione stuzzicherà la maggior parte degli appassionati di fantascienza: siamo in un futuro non troppo lontano, dove le tecnologie permettono di copiare un cervello umano, fare backup o "scaricarlo" in un altro corpo. 10 anni prima dell' "inizio" del gioco la Terra è stato devastata da una guerra terribile tra umani e IA, conflitto su cui ci sono ancora molti dubbi e ombre... Il gioco può essere acquistato... o scaricato legalmente!





SPECIALE

In collaborazione con: 

> DAL WEB < OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!



NARUTO WORLD

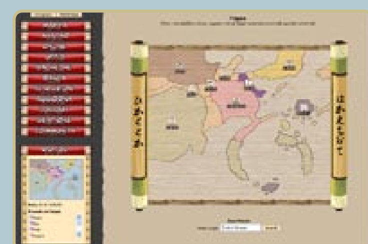
DAL MANGA... AL GIOCO DI RUOLO ONLINE!

 RECENSIONE completa — A cura di: **Naoky - Gdr-Online.com**



Naruto World è un gioco basato sul manga di Kishimoto Masashi che narra le avventure di un giovane ragazzo di nome **Naruto**. La storia della land si svolge 30 anni dopo gli eventi dello **Shippunden**, con un **Naruto** che ha ormai 46 anni ed ha realizzato il suo sogno di divenire **Hokage**.





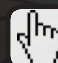
La storia si discosta dal manga e gli ultimi 30 anni sono pura invenzione: in ogni caso troviamo un continente diviso in Paesi contenenti villaggi ninja e Paesi privi di protezione ninja; inoltre vi sono land che ospitano solamente i villaggi di origine ninja. L'ambientazione si è evoluta in una terra sotto la minaccia non solo dell'**Akatsuki** e dei suoi malefici piani, ma anche di alcune associazioni di pericolosi criminali infiltrati nei vari villaggi... La particolarità di Naruto World è quella che, invece di essere ambientato in un´unica città, l´ambientazione è divisa in più villaggi, quasi come avere più **GDR** dentro uno solo. I villaggi sono separati fra loro ed è difficile che un ninja si muova da uno all'altro, rendendo ancora più particolare questa ambientazione. Oltre ai ninja è possibile impersonare semplici cittadini, fabbri, samurai, cuochi e ogni singolo ruolo che un giocatore intenda seguire... da provare!

Titolo: STA
CONVERTITI
Inseriti i nuovi :
kage
Haku
Daymio , che da
Hoozuki
Samurai
Consigliam



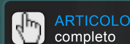




 SITO WEB
Clicca Qui

LA PUBBLICITA' NEI VIDEOGIOCHI

COME CAMBIA IL RAPPORTO TRA ENTERTAINMENT E MARKETING


ARTICOLO completo

A cura della Michele `Ceppa' Prontelli





Il mercato dei videogiochi è in continua espansione; negli ultimi dieci anni il volume di affari è quintuplicato e si è confermato come uno dei settori più proficui. Quest'ultima considerazione è alla base del nostro speciale ed è facile spiegarlo in un semplice esempio: se il target di un dato prodotto trascorre più tempo davanti ai videogiochi che davanti al televisore, quale è il mezzo di comunicazione migliore?





In una recente statistica made in USA è stato evidenziato che il 70% delle persone intervistate nella fascia d'età compresa tra 18 e 34 anni dedica ai videogames 12,5 ore di media, rispetto alle 10 della televisione. Per realizzare al meglio la "mission" dell'impresa si è creata dunque una nuova forma di marketing pubblicitario, ovvero l'**advergames**, che si può suddividere in due categorie: la prima riguarda i videogiochi sviluppati per meri scopi pubblicitari (generalmente giochi in **flash**). La seconda è costituita dai videogiochi che al loro interno veicolano messaggi pubblicitari, generalmente rappresentati da cartelloni







pubblicitari. L'**Advertgames** nella forma sopra descritta si può elencare e suddividere in questa maniera: 1. **Associativo**, vi si riscontra una relazione non diretta, ma comunque presente tra il gioco e il brand in questione. Ne sono un esempio i cartelloni di sponsorizzazione disseminati nei vari giochi a sfondo sportivo. 2. Rappresentativo del brand, tipica della prima forma di advertgames, ovvero videogiochi in flash realizzati a scopo dimostrativo promozionale. 3. **Dimostrativo**, che ricalca le caratteristiche originali del marchio senza alterarle o modificarle in alcun modo. 4. **Competitivo**, che risultano particolarmente efficaci nel caso in cui il prodotto sia di particolare valore o particolarmente riconosciuto a livello sociale. In giochi come questi l'ingrediente fondamentale è la possibilità di sfidare amici e sconosciuti in multiplayer, aggiungendo una buona dose di competitività alla scena. 5. Di tipo **Educativo** o **Divulgativo**, in cui ciò che conta è far passare prima di tutto un messaggio e poi vendere un prodotto. Sempre più softwarehouse investono nello sviluppo dell'**advertgames**, arrivando addirittura, come nella serie **Gran Turismo**, a far "pagare" lo spazio pubblicitario visibile nei vari circuiti dalle varie aziende.





Il futuro, inteso in senso evolutivo, è ancora più roseo e apre nuove ed allettanti vie, se si pensa che addirittura il **Presidente degli Stati Uniti**, **Obama**, durante la sua campagna propagandista (il famoso **Yes We Can**) abbia utilizzato un cartellone pubblicitario all'interno di **Burnout Paradise**... E durante l'**E3 2010**, si è parlato dell'intenzione l'intenzione delle software house (**Ea Sports** in primis) di finanziare parte dell'investimento necessario per lo sviluppo di titoli futuri con una percentuale derivata dalla "vendita" degli spazi pubblicitari virtuali visualizzati su schermo: se tali introiti garantissero un costo finale del prodotto inferiore rispetto a quello di adesso? Per noi videogiocatori sarebbe... una vera manna dal cielo!





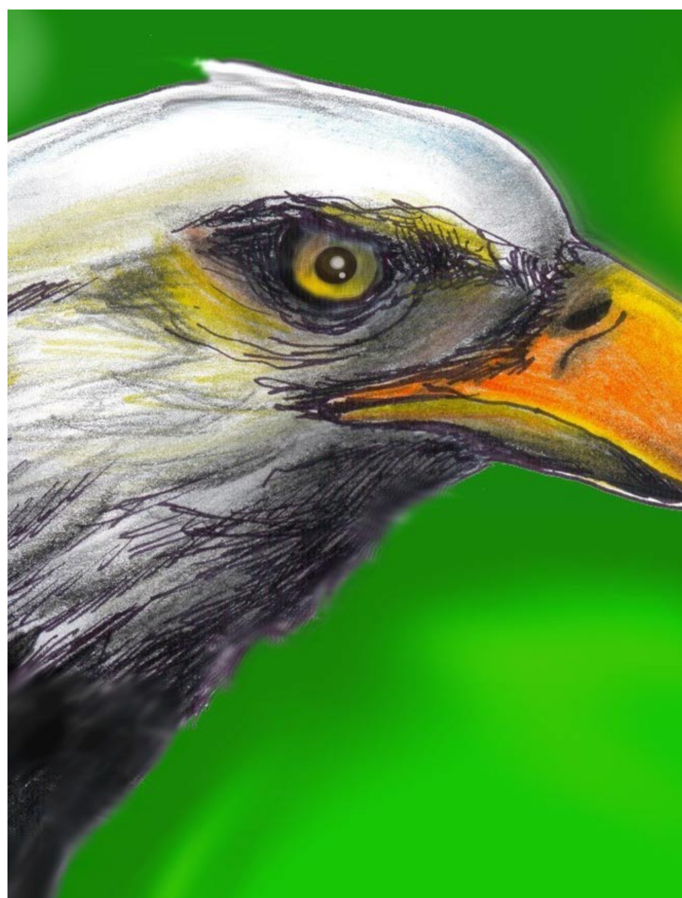


AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!



IBRAHIMOVIC9



DANIELENOVA



ENRIQUE



KIAU



EMMEZETA

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE

Inviato da: INARTEMARCO



i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO



2005 SVILUPPO: CAPCOM / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: SURVIVAL / GIOCATORI: 1

HAUNTING GROUND

FUGGIRE È L'UNICA POSSIBILITÀ DI SALVEZZA!



A cura di: **Igino 'Huck88' Nardino**

Se c'è una software house che al solo nominarla infonde un senso di sicurezza e fiducia in ogni videogiocatore "esperto", non può che essere **Capcom**. Alla lunga lista di titoli creati da questa software house, ecco aggiungersi **Haunting Ground**, un survival-horror che dalle premesse sembrerebbe essere diverso dalle produzioni a cui ci siamo abituati negli ultimi anni... La protagonista del gioco è una splendida diciottenne, bionda con occhi azzurri di nome **Fiona Belli**, che in seguito ad un incidente stradale di cui ovviamente non ricorda nulla, si risveglierà rinchiusa in un gabbia situata in un castello degno dei migliori film horror. Ad aiutarvi nell'impresa ci sarà **Hewei**, un bellissimo cane bianco che salverete quasi all'inizio dell'avventura... in **Haunting Ground** non avremo armi a disposizione da usare contro i nemici: potremo solo sfuggire al nemico e nasconderci nei luoghi in cui sarà possibile (dentro gli armadi, sotto i letti ecc.), finchè il pericolo non sarà scampato. L'ambiente di gioco è sviluppato molto bene, con ottimi effetti di luce e i protagonisti, poi, sono ricreati in modo davvero realistico. Se state cercando un **survival horror** diverso dal solito, che vi faccia provare intense emozioni di paura mista ad angoscia per tutta la durata del gioco, **Haunting Ground** è quello che fa per voi!













Disegni e Testi:
EVIL ATARU



WWW.ATARU.IT http://evil-ataru.deviantart.com

EYETOY360

wait... no. It's KINECT©. God... who picked that name?



ConsoleWars @ evil-ataru.deviantart.com

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO



www.lowpoly.it

LowPoly è un blog/portale sula grafica 2D e 3D e sul mondo che ruota attorno a queste due splendide forme d'arte, applicate ai settori quali videogame, animazioni, pubblicità, edutoria. LowPoly ospita anche la rivista gratuita in pdf "3D Mansion Magazine", per tutti coloro che amano la grafica e desiderano approfondire commenti, articoli, tecniche...





E prossimamente,in versione gratuita, la rivista IMagazine, dedicata al mondo Iphone Ipad.

SPECIALE In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE NINTENDO CREA IL GIOCO PERFETTO!

SUPER MARIO GALAXY 2

MA ANCHE IL VOSTRO IDRAULICO SALVA L'UNIVERSO?

RECENSIONE completa A cura di: **Orsoraro**

GLOBALE 9.5

La nostra Peach è stata rapita per l'ennesima volta, il nostro eroe è sempre in ritardo di qualche minuto e il cattivone di turno crede di poter conquistare il mondo. Questo nuovo episodio presenta elementi sicuramente nuovi. Partiamo dalla struttura dei livelli: al contrario di quanto avveniva nel precedente episodio, la strada da percorrerà sarà sicuramente più lineare. Non potremmo scegliere più in quale pianeta atterrare ma dovremmo seguire i mondi prestabiliti superandoli uno per volta. Questa impostazione è sicuramente più classica e ricorda quanto accadeva un pò in **Super Mario Bros 3**. I livelli sono costruiti in modo sempre impeccabile ed ogni mondo ha una caratteristica unica e originale che lo rende divertente e diverso da quello precedente e da quello successivo. Se veniamo al reparto grafico, **MG2** non si distacca poi tanto dal predecessore ma lo stile **Nintendo** volto ai dettagli è innegabile e riuscitissimo. La colonna sonora è un capolavoro e la si può apprezzare livello dopo livello. Ci troviamo di fronte ad un titolo perfetto in ogni suo dettaglio: gameplay bilanciatissimo, nuovi personaggi e poteri, e per finire una longevità al di sopra della media degli altri prodotti videoludici. Occorre aggiungere altro?











